La revista de ECC

núm. 41
julio 2022

por solo
50 céntimos

# cómics

**¡Kodomo lanza nuevos títulos y colecciones para todas las edades! El sello infantil y juvenil se reorganiza con autores de renombre y títulos nacionales e internacionales.** Profundizamos en tres de las novedades de la nueva etapa: ***Los Supertrastos***, ***El viaje de Yaya*** y la adaptación al cómic de la premiada película animada ***Wolfwalkers***.

***Batman 1989***: lee aquí en exclusiva la miniserie.

**Danide** llega a la línea autoral.

## Y ADEMÁS:

- ***INVENCIBLE PRESENTA: GUARDIANES DE LA TIERRA***, SEGUIMOS EXPLORANDO EL UNIVERSO DE LA SERIE.
- ***PLANETARY: LA SAGA COMPLETA***, EL CÓMIC DE CULTO REGRESA EN UN ÚNICO TOMO.
- ***AOHARU X MACHINEGUN***, ACCIÓN A PISTOLETAZOS EN ECC MANGA.

978-84-19351-22-7
REVISTA ECC / 41 / 48 PÁGS. / JULIO 2022

**ECC CÓMICS NÚM. 41**
Primera edición: Julio de 2022

*Batman 1989* núm. 1 USA.
Original U.S. editors: Andrew Marino and Andy Khouri.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2022 DC. All Rights Reserved. Copyright © 2021 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Published by ECC Ediciones under License from DC.
Any inquiries should be addressed to DC c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

ECC Ediciones. Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

**Traducción:** Felip Tobar Pastor
**Colaboradores:** Fran San Rafael, Carlos J. Eguren, Jorge García, Reme B., Diego Matos, Borja Usleto, Iván Galiano, Salva Navarro
**Imagen de portada:** Tomm Moore (*Wolfwalkers*)
**Diseño:** Jordi Vázquez
**Edición:** Bruno Lorenzo

Impreso en España DL B 25231-2018 ISBN: 978-84-19351-22-7

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre nuestras publicaciones en **www.eccediciones.com**

Si deseas adquirir nuestros cómics, puedes hacerlo en **www.ecccomics.com**

Puedes adquirir arte original en **www.eccarteycoleccionismo.com**

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a **comercial@eccediciones.com** o llama al **93 252 20 28**

Contacto para medios **prensa@eccediciones.com**

/eccediciones canaleccediciones

**Los compromisos de ECC Ediciones con los lectores**

- ECC siempre termina las colecciones que empieza a publicar.
- El precio de nuestros cómics depende únicamente de las características industriales y del número de páginas. Nuestra tabla de precios es pública y puedes acceder a ella en nuestra página web. Los títulos con características no reflejadas en dicha tabla no se rigen por ella.
- Las historias que publicamos en ediciones limitadas o ediciones para coleccionistas siempre se publican también en ediciones regulares. La edición puede ser limitada, pero no lo es el acceso al contenido.

Más información sobre nuestros compromisos con los lectores en **www.eccediciones.com/compromisos**

La revolución Kodomo ha empezado, ¡leer cómics mola mucho! Desde ECC lo tenemos muy claro y en este 2022 queremos reivindicar con fuerza la importancia de la lectura de cómics para todos los públicos. Así nace la ilusionante nueva etapa de nuestro sello infantil y juvenil, un nuevo período que os presentamos en las siguientes páginas. Si bien nos guardamos numerosas sorpresas de cara al futuro, de esta primera oleada de títulos queremos destacar tres debuts: ***Los Supertrastos***, ***El viaje de Yaya*** y ***Wolfwalkers***. Aprovechamos para recordaros que desde hace unas semanas Kodomo tiene presencia propia en las redes sociales, con perfiles oficiales en Facebook (KodomoComics), Instagram (@kodomocomics) y Twitter (@KodomoComics). ¡Para no perderse ninguna novedad!

De debuts está repleto este número. Y es que nos vestimos con nuestras mejores galas para recibir por todo lo alto la miniserie ***Batman 1989***. Este proyecto, que nos devuelve a la batmanía y al universo de la película de **Tim Burton**, nos acompañará hasta diciembre, a razón de un episodio original por revista, sirviendo de preparación para el regreso a la gran pantalla del Batman encarnado por **Michael Keaton**.

Otro estreno del que no podíamos olvidarnos es el de **Danide** en la línea autoral del sello ECC Cómics. Por primera vez, una editorial publicará la bibliografía completa del ilustrador barcelonés, empezando este mismo mes por la recuperación de ***Máculas***, el metacómic realizado junto al guionista **Jordi Pastor**.

Portada de ***Batman 1989***
Dibujo de **Joe Quiñones**

# BATMAN 1989: EL REGRESO DE UN MUNDO MÁGICO

Ya nos hemos acostumbrado a que tanto el cine como la televisión adapten a nuestros personajes de cómic favoritos, pero hubo una época en que esas traslaciones eran mucho menos habituales. Se trataba de eventos sociales que provocaban largas colas en aquellos cines que no vendían entradas por internet, que aún estaban en el centro de las ciudades y en los que solo había una sala o, como mucho, dos. Fue el caso de *Batman*, la cinta de **Tim Burton** estrenada en 1989 que desató un auténtico furor por el Caballero Oscuro y por el Joker, interpretados por **Michael Keaton** y **Jack Nicholson**, respectivamente. Hubo productos derivados de todo tipo, las colecciones de cómic del personaje se duplicaron... El tono de aquella película y de su secuela, *Batman vuelve*, estrenada en 1992, fue tan marcado que influyó también en otros medios, como la famosa serie de animación producida por **Bruce Timm**.

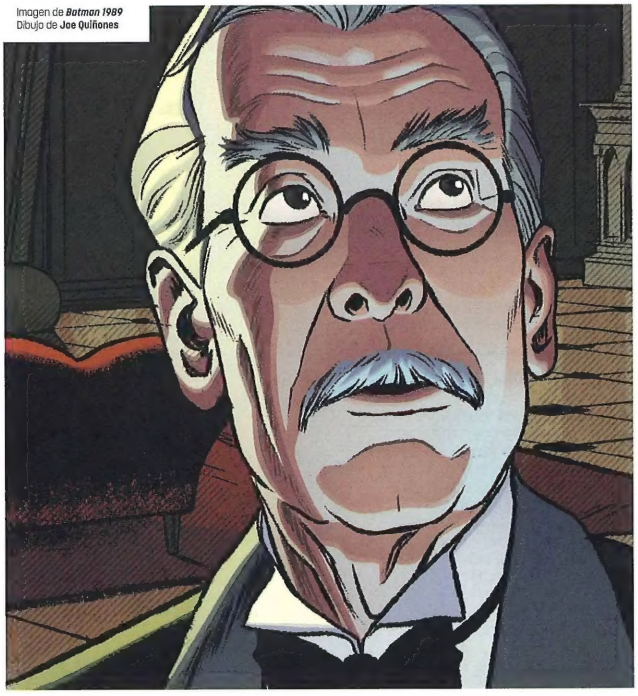
El guion de *Batman* corrió a cargo de **Warren Skaaren** y **Sam Hamm**, un lector de tebeos que se implicó en un proyecto que era poco menos que un sueño. De hecho, poco después, hizo su incursión en las viñetas con tres episodios de ***Detective Comics*** que contaron la saga ***Justicia ciega***. Hamm también participó en *Batman vuelve*, pero en menor medida. De hecho, su intención era profundizar en el personaje de Harvey Dent (interpretado por **Billy Dee Williams**, conocido por su participación en la saga *Star Wars*) y narrar su transformación en Dos Caras. Sin embargo, al final se optó por el Pingüino como villano principal, bien secundado por Catwoman, uno de los personajes favoritos de Hamm. Así, la trama de Dos Caras se guardó en un cajón. Hasta hoy.

***Batman 1989***, la miniserie que empieza en este número de ***ECC Cómics***, parte de aquella idea de

Imagen de ***Batman 1989***
Dibujo de **Joe Quiñones**

Imagen de ***Batman 1989***
Dibujo de **Joe Quiñones**

Imagen de ***Batman 1989***
Dibujo de **Joe Quiñones**

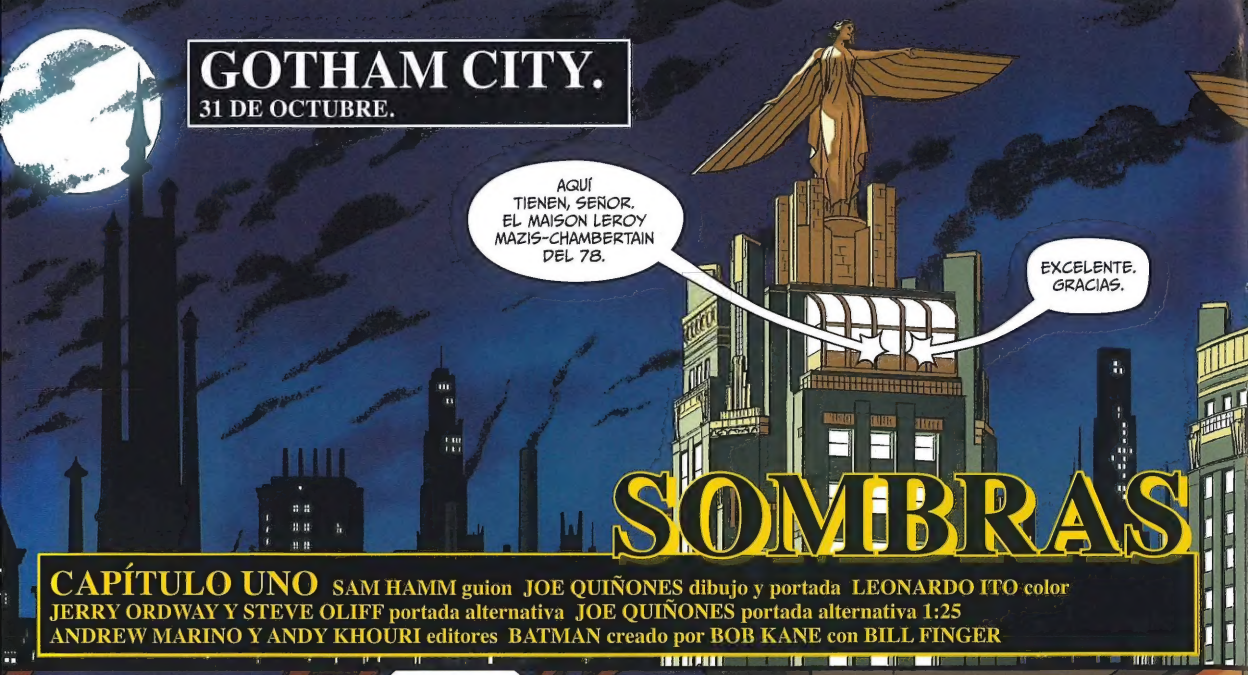


Hamm y pone en el candelero al aguerrido fiscal Harvey Dent para contarnos lo que *Batman vuelve* no nos pudo contar y, de paso, introducir en el universo de Burton a otros personajes que iremos descubriendo poco a poco. A Hamm lo acompaña **Joe Quiñones**, un excelente dibujante a quien ya conocemos de títulos como ***Los Gemelos Maravilla*** y que, en esta ocasión, oscurece un poco su estilo para adaptarse a aquel mundo sofocante de la Gotham City donde vivía el Batman de Keaton. El resultado es un magnífico ejercicio de nostalgia bien entendida, una combinación única de dos épocas que, como el recién publicado ***Superman 1978***, recupera el olor a las palomitas de la infancia. Y ese aroma, con la historia que estamos a punto de disfrutar, vuelve a ser tan intenso como en aquel cine donde nos fascinamos con *Batman* después de hacer cola durante horas. --(FSR)

### *BATMAN 1989 - SOMBRAS: CAPÍTULO UNO*

Publicado originalmente en
***Batman '89*** núm. 1 USA (2021)

Guion: **Sam Hamm**
Dibujo: **Joe Quiñones**
Color: **Leonardo Ito**
Editores: **Andrew Marino**, **Andy Khouri**




# SOMBRAS

**CAPÍTULO UNO** SAM HAMM guion JOE QUIÑONES dibujo y portada LEONARDO ITO color
JERRY ORDWAY Y STEVE OLIFF portada alternativa JOE QUIÑONES portada alternativa 1:25
ANDREW MARINO Y ANDY KHOURI editores BATMAN creado por BOB KANE con BILL FINGER

OOH. ESTO ES BUENO. DEMASIADO.
¿INVITA EL PRESUPUESTO MUNICIPAL?
NO, SEÑORA. EN ESTA MESA NO SE HABLARÁ SOBRE ASUNTOS MUNICIPALES. ES UNA OCASIÓN ESPECIAL.

¿HALLOWEEN?
¿POR ESO NOS HEMOS DISFRAZADO DE GENTE RICA? ¿Y ESTAMOS EN UN RESTAURANTE DE POSTÍN, TOMANDO VINO?
AH, CREO QUE NOS LO MERECEMOS. PERO SOY UN HOMBRE AMBICIOSO.
COMO TODOS SABEMOS.

POR ESTAS FECHAS, DENTRO DE UN AÑO, PODRÍA SER FISCAL GENERAL DEL ESTADO.
Y NO TENGO MALA PINTA.
NO.
Y FORMAMOS UN EQUIPO IMPRESIONANTE.

"BARBARA... ESTAMOS A 59 PISOS DE ALTURA."
EMITIMOS EN DIRECTO DESDE GOTHAM SQUARE, DONDE... TRAS TRES NOCHES DE VIOLENCIA MODERADA... LA CELEBRACIÓN ANUAL DE HALLOWEEN SIGUE SEGÚN LO PREVISTO.
POR AHORA, LA MULTITUD HA SIDO BULLICIOSA, PERO PACÍFICA.
ESTAMOS VIENDO A BASTANTES NIÑOS ENTRE EL GENTÍO ESTA NOCHE, A PESAR DE LAS DECLARACIONES OFICIALES DEL ALCALDE QUE AFIRMABAN QUE HALLOWEEN YA NO ES SEGURO PARA MENORES.
¿¡TRUCO O TRATO!?
FELIZ HALLOWEEN
ESTE AÑO, DE NUEVO, EL DE BATMAN HA SIDO UN DISFRAZ MUY POPULAR.
CON EL DEBIDO RESPETO, SEÑORA, LLEVAMOS ESTOS UNIFORMES TODAS LAS NOCHES.
EL DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE GOTHAM ES DÉBIL, PERO, CUANDO NOS VEN CON EL SÍMBOLO DEL MURCIÉLAGO, SABEN QUE SUS EMPRESAS Y SUS PERTENENCIAS ESTÁN A SALVO.
Y USTED, SEÑOR... ¿NO CREE QUE SU DISFRAZ HACE APOLOGÍA DE UN CRIMINAL MUY PELIGROSO?
¿QUIÉN LO HA DICHO?
EL CABALLERO CON EL DISFRAZ DE... ER... BATMAN.
AH.

PESO MÁXIMO: 10 TONELADAS
CUATRO.

N-NO SÉ, HARVEY, NO ESPERABA...

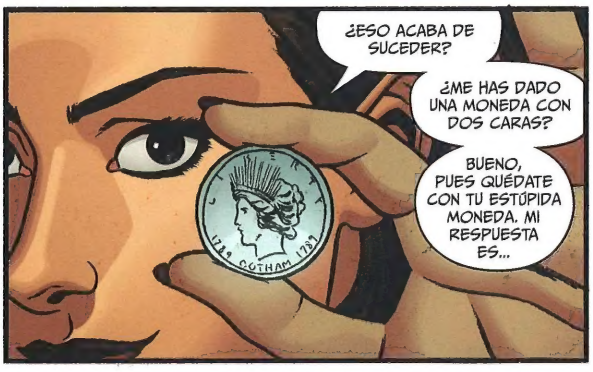
PESO MÁXIMO: 10 TONELADAS
TRES.

LLÉVATELO A CASA. PRUÉBATELO. PIÉNSALO.
A LO MEJOR ESTO TE AYUDA A DECIDIRTE.

PESO MÁXIMO: 10 TONELADAS
DOS.
HONNNNKKK

CARA, SÍ. CRUZ, NO.
ME SIENTO AFORTUNADO.

PESO MÁXIMO: 10 TONELADAS
UNO.
SHKRAK


¿ESO ACABA DE SUCEDER?
¿ME HAS DADO UNA MONEDA CON DOS CARAS?
BUENO, PUES QUÉDATE CON TU ESTÚPIDA MONEDA. MI RESPUESTA ES...
GOTHAM

BOOOOOM
¿HAS OÍDO ESO?
SÍ. ES EL SONIDO DE ESTA MÁGICA VELADA AL ECHARSE A PERDER.

SLAPPY A EMMETT. DEBERÍAN QUEDARNOS 10 MINUTOS ANTES DE QUE DESPEJEN EL TRÁFICO.
PROCURAD MANTENER OCUPADOS A NUESTROS AMIGOS DE AZUL.
PIII PIII PIII
RECIBIDO, SLAPPY.
CABALLEROS...
SKSSSH
TODO ESTO Y UN CEREBRO QUE VALE POR DOS
"Y...QUE COMIENCEN LOS SAQUEOS!"
CREO QUE YA SÉ CUÁL ES SU PLAN.
GORDON. ¿HAS RECIBIDO MI UBICACIÓN?
BIEN. TIENEN ARTILLERÍA. SACA A LOS PESOS PESADOS.

WHP
WHP
SIGO SIN ESTAR SEGURO DE QUE VAYA A FUNCIONAR.
ES UN MODELO RUSO. COSTÓ UNA FORTUNA.
WHP
WHP
WHP
WHP WHP WHP
¡MALDICIÓN!
ESE TRASTO PUEDE LEVANTAR UN AVIÓN DE PASAJEROS.
CINCO MINUTOS Y ESTARÁ EN MAR ABIERTO.
WHP WHP WHP
¿QUÉ ES ESO?
¿EL QUÉ?
PARECÍA UN PÁJARO, O...
WHP WHP WHP
WHP WHP
PHOONT

WHP WHP WHP WHP WHP
¿ALGUIEN NOS SIGUE?
NO, AÚN NI SE HAN DADO CUENTA. TODO DESPEJADO A PARTIR DE...
CHOOOONK
WHP WHP WH
PERO ¿QUÉ...?
¡NOS HEMOS ENGANCHADO EN ALGO!
WHP WHP WHP
¿PUEDES ESTABILIZAR...?
¡TENEMOS QUE DESCENDER!
SNAP
WHP
¡EL EDIFICIO! ESTAMOS DEMASIADO...
¡ESQUÍVALO! TENEMOS QUE BAJAR EN...
WUP
KHOOOOM
CABALLEROS. NUEVO PLAN.
VAMOS A VOLAR EN PEDAZOS A ESE MALNACIDO.

ACK ACK ACK ACK ACK
BANCO
CLUK
CLUK
VHOOOSH
ACK ACK ACK ACK
WHOOK
AHORRO PRÉSTAMOS
BLAM
CLANK
CHONK
¡ACRIBI-LLADLE!
ACK ACK ACK ACK
ding ding ding ding
ESCUDOS ACTIVOS.
VAMOS.
¡DEPRISA!
WHANNN
GNNNN
ding ding ding ding ding

AL HABLA LA POLICÍA. HEMOS ACORDONADO LA ZONA. NO INTENTEN MARCHARSE.

¿¡LA GUARDIA NACIONAL!? ¿POR QUÉ NO? ¡SOMOS EL HAZMERREÍR DEL PAÍS!
GOTHAM CITY. SIEMPRE IDEAL PARA UN ESPECTÁCULO DE MONSTRUOS. ¿DÓNDE ESTÁ GORDON?

ESPERA, TÚ...

¡HARVEY!
LA VOZ DE GOTHAM

ALTO AHÍ, RICACHÓN.
Y ENTRÉGANOS EL ROLEX.
CLARO. POR SUPUESTO. NO QUIERO NINGÚN...
...PROBLEMA.
¡GNAAAAAHH!
CHUKK
NO DISPARE, SEÑOR. PUEDE QUEDARSE CON EL BOLS...
VAYA. ¿NO TIENE GRACIA? NO CONSIGO DECIDIRME.
CREO QUE LANZARÉ UNA MONEDA.
CARA, MUERES.
CRUZ, TE VAS.
¿QUÉ HA SALIDO?
DIOS MÍO. YO... SEÑOR... NO... POR FAVOR...
DINGGG
BLAM BLAM BLAM BLAM
¡HARVEY!
HE OÍDO DISPAROS... CREÍA...
NO PASA NADA. SOLO QUERÍA ASUSTARLES.
HARVEY, PODRÍAN HABERTE MATADO.
PUEDO SUSTITUIR UN BOLSO...
CLIK CLIK

...PERO JAMÁS PODRÍA SUSTITUIRTE A TI.
NO PODEMOS IGNORARLO, BARBARA. IMITADORES DE CRIMINALES, IMITADORES DE JUSTICIEROS...
EN LAS CALLES YA NO HAY CABIDA...
...PARA CIUDADANOS RESPETUOSOS CON LA LEY.
VRRRRRRROOOOOOOOOM


BUENOS DÍAS, SEÑOR. LE HE TRAÍDO SU CAFÉ.
ME TEMO QUE EL TRAJE QUE HA DEJADO ABAJO ES INSALVABLE. ¿ACASO NECESITA PRIMEROS AUXILIOS?
NO. SOLO ESTOY UN POCO MAGULLADO.
¿Y MI DESAYUNO?
SE LO SERVIRÉ EN LA PLANTA BAJA. TIENE USTED VISITA.

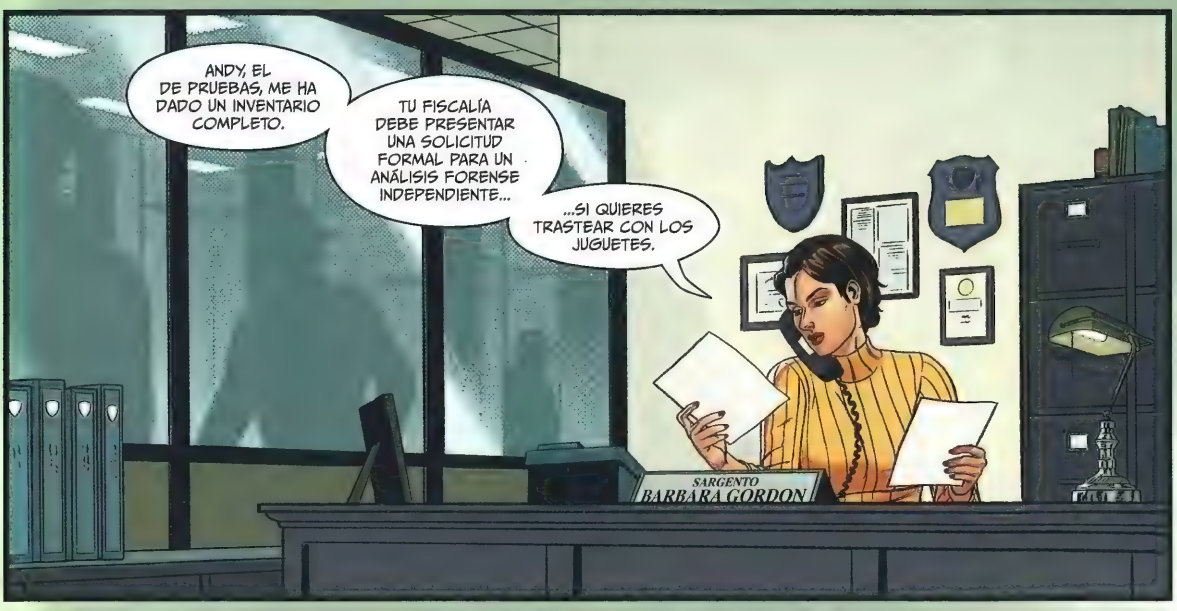
BUENOS DÍAS, BRUCE. SIENTO MOLESTARTE ANTES DE MEDIODÍA. ¿UNA NOCHE DIFÍCIL?
MÁS TRUCOS QUE TRATOS. ¿QUÉ SUCEDE?
BRUCE, CONFIAMOS EL UNO EN EL OTRO, ¿VERDAD?
ESTA CIUDAD SE HALLA INMERSA EN EL CAOS. Y TENGO UNA IDEA PARA SOLUCIONARLO... PARA EMPEZAR, AL MENOS. PERO ME HARÁ FALTA AYUDA.

HABRÁ QUE ENFRENTARSE A JIM GORDON.
¿NO ESTÁS SALIENDO CON SU HIJA?
DE HECHO, ESTAMOS PROMETIDOS.
FELICIDADES. CREO.
¿QUÉ QUIERES DE MÍ?

CON TU APOYO, BRUCE...
...VAMOS A DESTRUIR A BATMAN.

ESO QUE VEN SON VEHÍCULOS DE LA GUARDIA NACIONAL ENTRANDO EN LA CIUDAD TRAS LOS DISTURBIOS Y SAQUEOS QUE TUVIERON LUGAR ANOCHE EN GOTHAM SQUARE.
ESTÁN ORGANIZANDO UN DESVÍO QUE EVITE LA RAMPA DE ACCESO EN LA QUE UN HELICÓPTERO INTENTÓ LLEVARSE DOS FURGONES BLINDADOS...
...EN UNA OSADA OPERACIÓN DE NIVEL MILITAR QUE SE VIO FRUSTRADA POR EL JUSTICIERO ENMASCARADO CONOCIDO COMO BATMAN.
CORDÓN POLICIAL
¿HAS OÍDO ESO? RECUPERARON 31 MILLONES DE PAVOS DE LOS FURGONES BLINDADOS.
SÍ. PERO HAY QUE RESTARLES LOS 26 MILLONES EN DAÑOS QUE SUFRIÓ EL EDIFICIO EN EL QUE IMPACTÓ EL HELICÓPTERO.
UNO DE LOS VIGILANTES DE SEGURIDAD QUE HABÍA DENTRO DEL FURGÓN MURIÓ EN LA CAÍDA. OTRO PERMANECE ESTABLE TRAS UNA FRACTURA DE CRÁNEO...
ES INSOSTENIBLE, BRUCE. HAY CRÍMENES POR DOQUIER. LA POLICÍA ES INCAPAZ DE GESTIONARLO. ASÍ QUE ENTRA EN JUEGO UN EQUIPO DE JUSTICIEROS ENMASCARADOS...
...QUE VAN REVOLOTEANDO POR LA CIUDAD PARA MANTENER A LOS DEMÁS CRIMINALES OCUPADOS. Y EN POCO TIEMPO, 2.000 IDIOTAS QUERRÁN SUMARSE A LA DIVERSIÓN.
ESTO ES CULPA DE GORDON. ES HORA DE QUE LO ADMITA.

ANOCHE MISMO HABÍA SALIDO CON BARBARA. Y CASI ME MATAN EN UN CALLEJÓN MIENTRAS BATMAN PASABA DE LARGO EN SU COCHE.
PERO... ¿Y QUÉ? ES LA NUEVA NORMALIDAD.
HAS DICHO "UN EQUIPO DE JUSTICIEROS"...
¿...BATMAN Y QUIÉN MÁS?
¿CREES QUE SOLAMENTE HAY UN BATMAN? ¿CREES QUE UN SOLO SER HUMANO PODRÍA SOPORTAR ESA CLASE DE CASTIGO?
CREO QUE "BATMAN" ES EL ESCUADRÓN PERSONAL DE JIM GORDON.
BIEN ENTRENADO Y FINANCIADO.
NO DISCREPO EN NADA DE LO QUE DICES. ME GUSTARÍA AYUDAR.
PERO JIM Y YO NOS CONOCEMOS DESDE HACE MUCHO.
BUENO, TAMPOCO HAY PRISA. SI TE DAN IGUAL LOS SOLDADOS EN LAS CALLES.
GRACIAS POR EL CAFÉ, ALFRED.
EL SR. DENT HA EMPRENDIDO UNA CRUZADA, SEÑOR.
Y, SI ME PERMITE DECIRLO, CREO QUE TIENE RAZÓN.
NUNCA TRAICIONARÉ A JIM GORDON.
ERA EL POLICÍA DE SERVICIO LA NOCHE QUE MIS...
SOY CONSCIENTE DE ELLO, SEÑOR...
...PERO ME REFERÍA A SU AMPLITUD DE MIRAS.
ES LO DE SIEMPRE, ALFRED. SI CREO QUE ESTOY HACIENDO MÁS DAÑO QUE BIEN...
...ABANDONARÉ.
NADA.
Y ES LO QUE IMAGINABA. SOLO QUERÍA OÍRLE DECIRLO.
¿QUÉ TENEMOS DE BATMAN EN EL ALMACÉN?


ANDY, EL DE PRUEBAS, ME HA DADO UN INVENTARIO COMPLETO.
TU FISCALÍA DEBE PRESENTAR UNA SOLICITUD FORMAL PARA UN ANÁLISIS FORENSE INDEPENDIENTE...
...SI QUIERES TRASTEAR CON LOS JUGUETES.
SARGENTO
BARBARA GORDON

DE ACUERDO, SANTA CLAUS, ¿QUÉ TIENES?
NO DEMASIADO. UN PAR DE GUARDABARROS DESMONTABLES QUE SE CAYERON, O SE EYECTARON, DE ESE COCHAZO SUYO...
AH, Y ESTO PARECE INTERESANTE...

ES COMO UN CRUCE ENTRE UN BUMERÁN Y UN SHURIKEN...
...CON LO QUE PARECE UN SISTEMA INFORMÁTICO DE DETECCIÓN DE OBJETIVOS.

LOS ELFOS DE SANTA TENDRÁN UN DEPARTAMENTO DE I+D DE MIL DEMONIOS.
GRACIAS, ÁNGEL. NOS VEMOS ESTA NOCHE.

¡VALE!
¡NO!
¡VALE!
¿USTED QUÉ OPINA, SR. OTIS?
ESE TIPO LLEVA EN LA BASE DESDE LA SEMANA PASADA. ¡VALE!
UAU. ¡MIRAD ESE COCHE!

SR. OTIS, ¡SEÑOR!
SR. FISCAL DEL DISTRITO. ¿QUÉ LE TRAE POR BURNSIDE?
OH, YA LO SABE. EL MANTENIMIENTO HABITUAL.
AUTO BODY
ME GUSTA SU COCHE, SEÑOR.

GRACIAS, BATMAN. ¿QUIERES LLEVÁRTELO A DAR UNA VUELTA?
CLARO, SEÑOR, AUNQUE... SOLO TENGO NUEVE AÑOS.
DEJAD ESE COCHE EN PAZ.

TEN CUIDADO, HARVEY. NO TE GUSTARÍA QUE ALGO DE LUBRICANTE MANCHARA ESE CONJUNTO.
HE DE DAR EJEMPLO. LOS CHICOS NECESITAN VER A UN HOMBRE NEGRO PRÓSPERO QUE NO SEA UN ATLETA...

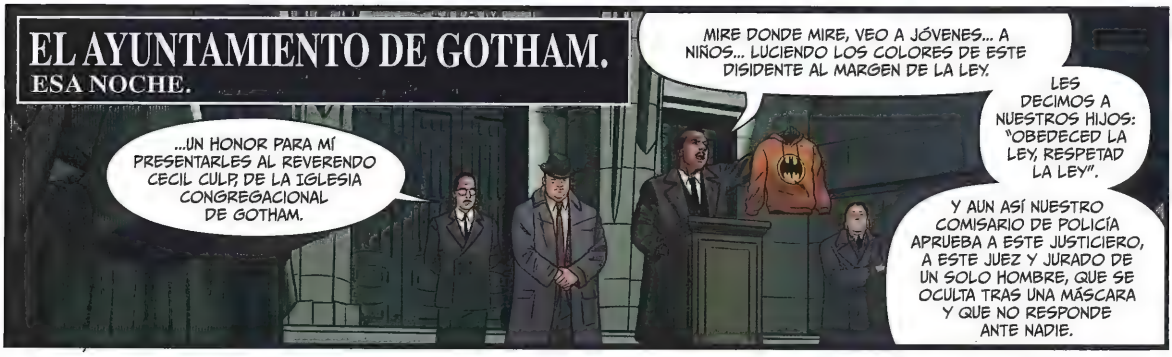
...O, AÚN PEOR, UN TRAFICANTE.
¿QUÉ TIENE TANTA GRACIA?
LOS NIÑOS QUE HAY POR AQUÍ NI SIQUIERA TE VEN.
TE HAS ESTADO JUNTANDO CON GENTE DISTINTA.

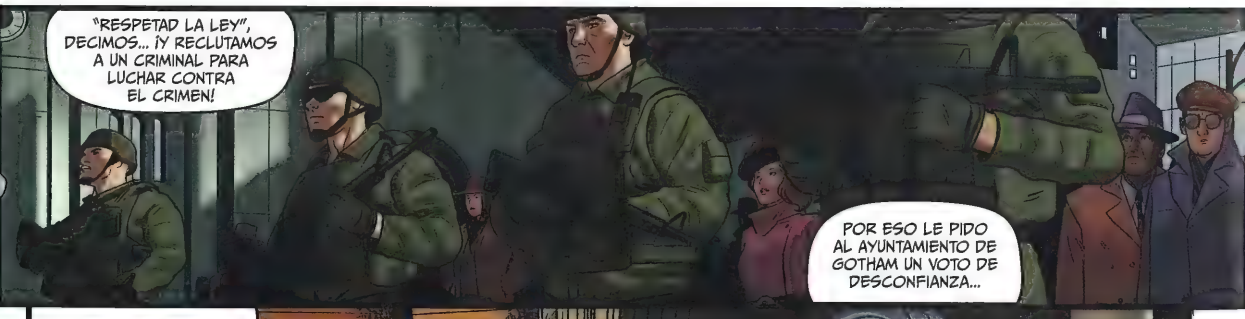
SÉ DE DÓNDE VENGO. SIEMPRE LO HE SABIDO.
PERO, PARA JUNTARME CON ESA GENTE, TENGO QUE OCULTAR MI CARA DE VERDAD. LA ROPA, EL COCHE... TODO ES UN DISFRAZ.
¿QUÉ PRETENDES SER EXACTAMENTE?
YA LO SABES, JEROME. UN GRAN HOMBRE.

VOY A LANZAR ESTA MONEDA, HARVEY.
SI SALE CARA, SERÁS UN GRAN HOMBRE. CRUZ... NO SERÁS MÁS QUE UN MENDIGO.
¡DI QUÉ QUIERES!
¿CARA?

¡CARA!
JA. ¡UN GRAN HOMBRE!
OTRA VEZ. ¡HAGÁMOSLO OTRA VEZ!

SIEMPRE DECÍAS CARA Y SIEMPRE GANABAS.
Y NI SIQUIERA PEDISTE VER LA MONEDA. EL NIÑO MÁS CRÉDULO QUE HE VISTO EN MI VIDA.
QUÉ VA. ES QUE...
...CONFIABA EN TI.
AÚN LO HAGO.
BUENO, YA ME HAS ABLANDADO, ASÍ QUE DIME QUÉ QUIERES...
...PORQUE HABRÁ ALGO QUE QUIERAS MUCHÍSIMO.


EL AYUNTAMIENTO DE GOTHAM.
ESA NOCHE.
...UN HONOR PARA MÍ PRESENTARLES AL REVERENDO CECIL CULP, DE LA IGLESIA CONGREGACIONAL DE GOTHAM.
MIRE DONDE MIRE, VEO A JÓVENES... A NIÑOS... LUCIENDO LOS COLORES DE ESTE DISIDENTE AL MARGEN DE LA LEY.
LES DECIMOS A NUESTROS HIJOS: "OBEDECED LA LEY, RESPETAD LA LEY".
Y AUN ASÍ NUESTRO COMISARIO DE POLICÍA APRUEBA A ESTE JUSTICIERO, A ESTE JUEZ Y JURADO DE UN SOLO HOMBRE, QUE SE OCULTA TRAS UNA MÁSCARA Y QUE NO RESPONDE ANTE NADIE.


"RESPETAD LA LEY", DECIMOS... ¡Y RECLUTAMOS A UN CRIMINAL PARA LUCHAR CONTRA EL CRIMEN!
POR ESO LE PIDO AL AYUNTAMIENTO DE GOTHAM UN VOTO DE DESCONFIANZA...

¡...PARA EL COMISARIO JAMES GORDON!
RECONOCERÉ ALGO DE HARVEY: TRABAJA CON RAPIDEZ.
ME PARECE QUE LE HA AYUDADO A ESCRIBIR ESE DISCURSO.
¿SEÑOR? QUIZÁ LE CONVENDRÍA ECHAR UN VISTAZO A ESTO.

NO ES DEL COMISARIO GORDON.
RESULTA OBVIO QUE NO. SIN EMBARGO, ESO PLANTEA LA PREGUNTA...
¿...QUIÉN HA ENCENDIDO EL INTERRUPTOR?
NO VA A VENIR, ¿SABES? NO ES TONTO.
LO SÉ.
LLEVAMOS SEIS MESES SIN USAR LA SEÑAL. SE RUMOREA...
...QUE TIENE UNA ESPECIE DE CANAL DE COMUNICACIÓN SECUNDARIO CON GORDON, ALGO ELECTRÓNICO. QUE ASÍ ES COMO SE COMUNICAN AHORA.
¡CALMA, BULLOCK! TÓMATE UNA BIRRA.
LO ÚNICO QUE QUIERO ES SALUDARLE. SI SE SIENTE SOLO, ESTARÉ AHÍ PARA ÉL.
AÚN TENEMOS QUE CAMBIAR EL CRISTAL DE ESE TRASTO CADA DOS SEMANAS.
ALGÚN POLI DE PATRULLA SUBE AQUÍ CON UNA ALMÁDENA...
SON DENT Y BULLOCK.
Y TRES TIRADORES EN LOS EDIFICIOS CERCANOS.
¡TIRADORES! DIOS SANTO.

ASÍ ES BULLOCK. ES UN TIBURÓN. HUELE LA SANGRE.
LO DE DENT YA LO SABÍA. ME LO HA DICHO HOY BRUCE WAYNE.
ESE CAPULLO ESTÁ PROMETIDO CON MI HIJA.

¿BRUCE WAYNE?
NO, DENT. BRUCE WAYNE ES EL QUE ME LO HA DICHO.
EL DEPARTAMENTO ENTERO LO SABÍA ANTES QUE YO.

NO ME MOLESTA.
MIRA, NO ME QUEDA MUCHO EN EL PUESTO. LA FRECUENCIA POR LA QUE HABLAMOS PODRÍA ESTAR EN PELIGRO. UN ÚLTIMO CONSEJO...

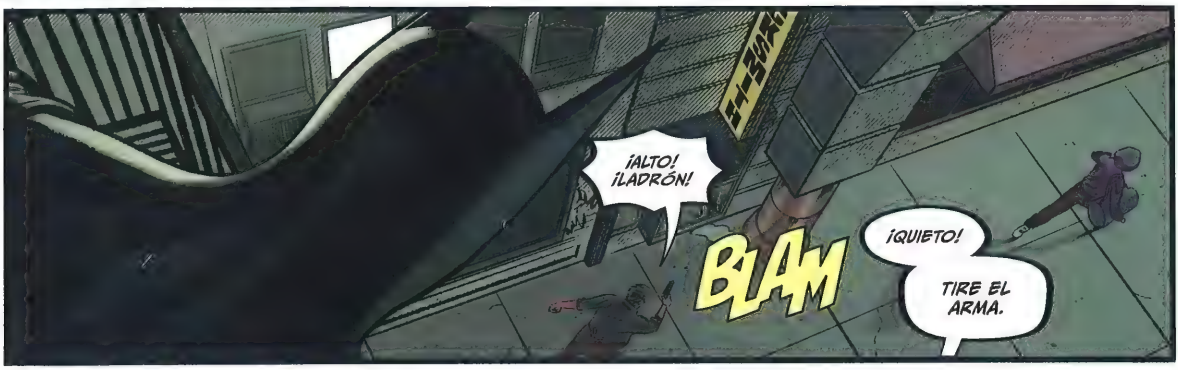
ELLA Y YO NO HABLAMOS A MENUDO.
PERO ¿POR QUÉ TE LO CUENTO?

MANTENTE FUERA DE LAS CALLES POR UN TIEMPO. LA GUARDIA NACIONAL TIENE ÓRDENES DE DARTE CAZA... VIVO O MUERTO.
SI NO VUELVO A VERTE... GRACIAS.

LO HEMOS INTENTADO.

SCRUNNCH

EL TOQUE DE QUEDA EMPIEZA DENTRO DE 10 MINUTOS. POR FAVOR, VUELVAN A SUS CASAS.
REPITO. ¡EL TOQUE DE QUEDA SE CUMPLIRÁ A RAJATABLA!
EH, HAY ALGO MOVIÉNDOSE ALLÍ ARR...
BLAM BLAM
¿QUÉ ERA ESO?
¡DISPAROS!


¡ALTO! ¡LADRÓN!
BLAM
¡QUIETO!
TIRE EL ARMA.

NO, NO, ESPEREN. ¡PUEDO EXPLICARLO!
TENÍA UNA RECORTADA. ME HA VACIADO LA CAJA REGISTRADORA...
TIRE EL ARMA. ¡YA!

¡NO LLORES, NYESHA! TE HE TRAÍDO UNOS GUISANTES. Y BONIATOS.
AH, DIABLOS. MIRA ESO...

...ESE TIPO ME HA DISPARADO JUSTO EN LOS PAÑALES. HA...
SCHUNNK

GNAAAAAAHHHHHHH
POR FAVOR, TÍO. NO LE HAGAS DAÑO A NYESHA. ELLA NO HA HECHO NADA...
NO VOY A HACER DAÑO A NADIE.
¿DÓNDE ESTÁ EL DINERO QUE HAS ROBADO?
¿DINERO? NO, ¡TIENES QUE CREERME! LO ÚNICO QUE ME HE LLEVADO HAN SIDO PAÑALES, Y COMIDA DE BEBÉ.
NYESHA TIENE HAMBRE... LLORA TODO EL DÍA. NO TENÍAMOS...
¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?
¿DÓNDE ESTÁ TU MADRE?
ELLA...
ESTOY AQUÍ FUERA.
¿QUIÉN ANDA AHÍ?
AYÚDAME, POR FAVOR. ME ASUSTAN LAS ALTURAS...
QUÉDESE DONDE ESTÁ.
NO SE MU...
¡UNGGHHH!

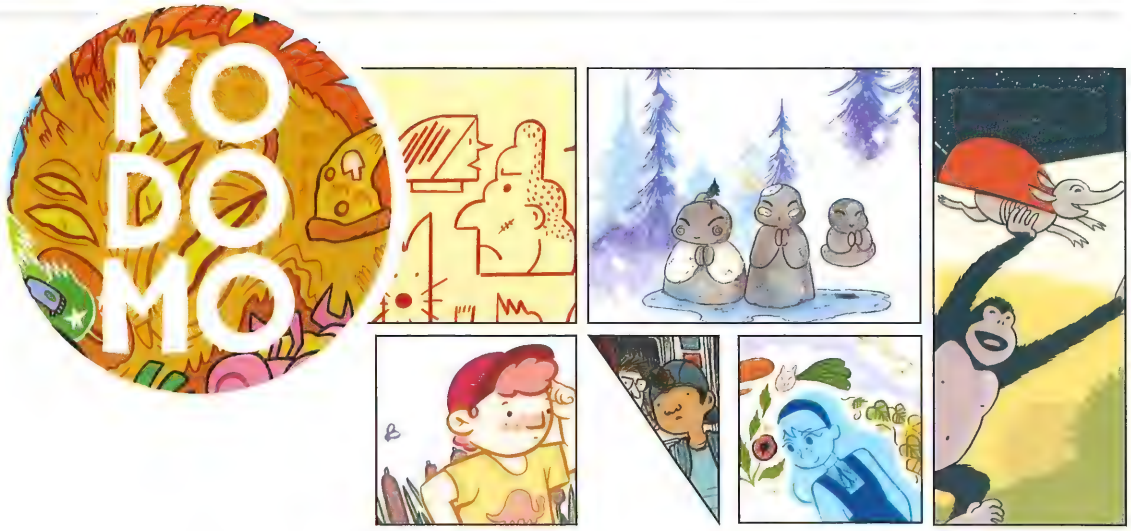
NO ES TU CASA, TÍO.
LA PRÓXIMA VEZ, LLAMA A LA PUERTA.
MALDICIÓN.
VAYA, ¿QUÉ TENEMOS AQUÍ?
ES ÉL, SIN DUDA.
SI MUEVE UN MÚSCULO...
¡...ABRID FUEGO!
PERDÓN POR LAS MOLESTIAS. TOMA.
¿QUÉ ES ESTO?
OCHO PAVOS.
ES LO QUE TENÍA.
WHAMM
EN LA PRÓXIMA ENTREGA DE *ECC COMICS*:
¡ENFRENTAMIENTO EN BURNSIDE!

Imagen de ***Wolfwalkers***
Dibujo de **Tomm Moore**

# KODOMO

**Nuevos títulos y colecciones para todas las edades: Kodomo se reorganiza para continuar creciendo a través de una selección de cómics de ficción, de no ficción, de descubrimiento y de álbumes ilustrados.**

de **Bruno Lorenzo**, **Carlos J. Eguren**, **Jorge García** y **Reme B.**




El sello infantil y juvenil de ECC se reorganiza y crece con autores de renombre y títulos nacionales e internacionales. Una apuesta por el entretenimiento y por los beneficios que aporta la lectura a los más pequeños de la casa. Un sistema de clasificación por edades y fichas pedagógicas, entre las principales novedades.

**Kodomo** cumple en 2022 una década de existencia y queremos celebrarlo inaugurando una nueva andadura que ampliará el catálogo infantil y juvenil de ECC a otro tipo de títulos.

En estos 10 años de vida, con una media de 100 lanzamientos anuales, Kodomo se ha dado a conocer entre crítica, público y librerías como el hogar de fenómenos multimedia de la talla de ***Teen Titans Go!***, ***DC Super Hero Girls***, ***Sonic the Hedgehog***, ***Las Tortugas Ninja*** o ***Plants vs. Zombies***. Se ha convertido en una referencia y creemos que ahora llega el momento de ir un paso más allá.

Títulos variados que abordan diferentes temáticas y sensibilidades, con estilos gráficos diversos y narrativas adaptadas a diferentes etapas evolutivas, ideales para despertar la curiosidad y estimular la inteligencia. Para todas las edades y todos los públicos.

A nuestro plan editorial vamos a incorporar proyectos de creadores tan reconocidos como **Jeff Smith** o **Eleanor Davis**, procedentes de la revolucionaria y prestigiosa editorial norteamericana **Toon Books**, ideales para lectores primerizos. También se suman, entre otras, obras de autoras como la ilustradora **Elise Gravel**, muy comprometida con la infancia y con promover la diversidad, el respeto y la empatía; o de talentos emergentes como **Reimena Yee**, de una imaginación desbordante y nominada al premio Eisner en 2018. Asimismo, os podemos confirmar el inicio de una colección de novelas gráficas adaptadas de películas animadas, que debuta con ***Wolfwalkers***.

Respecto a la producción nacional para todas las edades, estamos desarrollando nuevos proyectos con autores y autoras de nuestro territorio. A continuación, os desvelamos algunos detalles.

Diversión, entretenimiento, imaginación, humor, aventura y fantasía, pero también reflexión, realismo e inclusión. Una de nuestras prioridades es que los lectores de Kodomo disfruten con nuestros tebeos, pero también queremos que ayuden a explorar temas interesantes, difíciles o controvertidos. La nueva división de **Kodomo**, en cinco líneas, potenciará esta doble vertiente.

En **Kodomo Súper** encontraréis los cómics de superhéroes y licencias juveniles, en una gran variedad de formatos y precios. En **Kodomo Cómics** se ubicarán historietas de ficción de creación nacional e internacional. A través de **Kodomo Descubrir** podréis leer cómics de no ficción y de exploración del mundo que nos rodea. En **Kodomo Manga** daremos cabida a una amplia selección de títulos orientados al público infantil, con el particular estilo y el humor de reconocidos *mangakas*. Por último, en **Kodomo Ilustra** habrá álbumes ilustrados, con relatos accesibles en los que la imagen gráfica tiene un peso fundamental.

Otra novedad es que los cómics de **Kodomo** indicarán la edad mínima recomendada para su lectura. Será a través de un sistema de clasificación que abarcará varios rangos: **Prelectores (+3)**, **Primeros lectores (+6)**, **Preadolescentes (+9)** y **Todos los públicos**.

Por último, vamos a incluir fichas pedagógicas accesibles y descargables a través de nuestra web, para que educadores y padres puedan realizar actividades y juegos que giren en torno a la lectura.

Queremos que **Kodomo** siga siendo el lugar para soñar, reír, pensar e imaginar. ¡Os damos la bienvenida!

## Un compromiso con la lectura infantil y juvenil

La reorganización de Kodomo es también una reivindicación de la importancia de la lectura de cómics para todos los públicos.

A través de un formato accesible y entretenido, atractivo para los más pequeños, se fomenta la lectura desde el divertimento. Es una herramienta ideal para aprender, para estimular la interpretación de símbolos y la asociación de ideas.

Al ayudar a ampliar y enriquecer el vocabulario, se despierta la curiosidad, contribuyendo al desarrollo de la imaginación y el fomento de valores personales, sociales y cívicos.

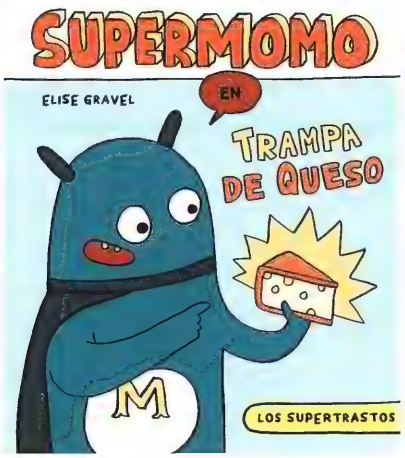
***¡LEER CÓMICS MOLA MUCHO!***

## LOS SUPERTRASTOS
### de Elise Gravel

UNOS TRAVIESOS PERSONAJES
CON INCREÍBLES SUPERPODERES.

Una divertida colección que parodia el universo de los superhéroes con un humor absurdo e irreverente que arrancará más de una carcajada. Además de hacernos reír, nos enseñará que cualquier niño y niña puede tener un superpoder... por muy absurdo y tonto que sea. ¡Solo hay que tener confianza y una gran imaginación para poder utilizarlo!

**Elise Gravel**, la reconocida autora canadiense, ha publicado más de 50 libros infantiles y es muy popular en su país. Muy comprometida con la infancia, aborda temas como la diversidad, los estereotipos de género, la tolerancia, etc.




**Prelectores (+3) /** *Humor, imaginación, confianza en sí mismo.*

**Ya a la venta**

Cartoné 168 x 197 mm.
32 páginas

**PVP: 9,95 €**

Imagen de ***Los supertrastos: Supermomo - Trampa de queso***
Dibujo de **Elise Gravel**

# UNOS HÉROES ÚNICOS

**La serie de humor superheroico para los más jóvenes creada por Elise Gravel debuta en el sello infantil de ECC con su gran poder: ¡demostrar que la lectura mola mucho!**

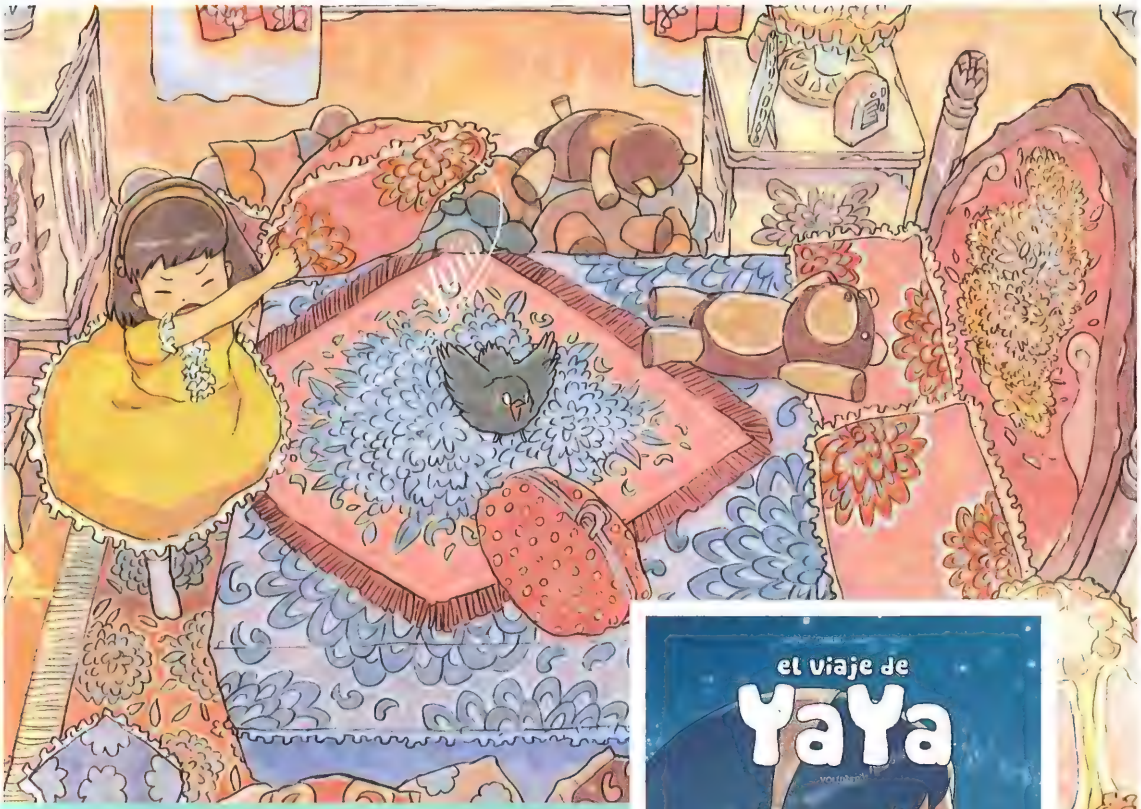
de **Carlos J. Eguren**

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Superman? No, ¡es Supermomo! Con este justiciero volador se inician las aventuras de ***Los Supertrastos***. ¿Y qué les hace únicos? ¡Ser ellos mismos! Este equipo está formado por *supers* con habilidades insólitas. Eso se debe a que **Elise Gravel**, su autora, es una gran defensora de la diversidad. En su estudio (entre peluches, tazas de té y gatos) dibuja historias con personajes que no son como ningún otro. Con ellos quiere que los niños descubran la magia de la lectura, ya que todo aquel que quiere llegar a algo en la vida debe leer, y mucho, como decía uno de los ídolos de Gravel, el escritor **Roald Dahl**. Ella alucinaba con aquellas novelas sobre niños que visitaban fábricas de chocolate o se enfrentaban a brujas, y con las ilustraciones de **Quentin Blake** que las acompañaban. De ahí nació su torrente de creatividad y su pasión por lo original.

Desde que estaba en el parvulario en su Québec natal, Elise disfrutaba dibujando. De mayor, comenzó sus estudios de Diseño Gráfico para especializarse en Ilustración. Pronto ganó el premio Gouverneur Général por *La clé à molette*. Desde entonces, ha publicado más de 50 libros y vendido 37.500 ejemplares de sus obras en Canadá. Varios de sus títulos, como *Olga viaja al espacio exterior (o no)* o *El peor libro del mundo*, se han publicado en otros países, como Estados Unidos o España.

Y ahora llegan ***Los Supertrastos***, que debutan con el libro dedicado a ***Supermomo***. Bajo el hechizo "charca, charco, charquete", su héroe convierte el agua en... ¡queso! ¿Qué? ¿Raro? Como veréis en su primer número, ***Trampa de queso***, no es tan raro, y si lo es, eso lo hace mejor. Todos tenemos algo que nos hace distintos, y esa diferencia es nuestro superpoder, como sostiene Elise. Así, ***Supermomo*** aprovecha que todo es posible en el cómic, desde tropezarse con la esquina de una viñeta hasta hablar con el lector y mostrarle una de sus hazañas.

Otro Supertrasto que está a punto de pasarse por las librerías es ***Superfafa***, la alienígena capaz de entender el idioma de las moscas para llevar a cabo su trabajo como superheroína. Junto a ellos, próximamente encontraréis otras obras de la autora publicadas por ECC, como ***¡Hoy mando yo!***, donde los deseos de una pequeña criatura desatarán un pequeño y gracioso caos. --(CJE)



# EL VIAJE DE YAYA

de Patrick Marty, Jean-Marie Omont y Golo Zhao

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA EN LA CHINA DE LOS AÑOS TREINTA.

Yaya es una niña risueña e inquieta de familia adinerada que sueña con ser algún día una famosa pianista, vive con sus padres y siempre va acompañada de Pipo, el pájaro que habla. Tuduo es un niño amable que se gana la vida haciendo acrobacias en la calle, es huérfano y vive con su abominable capataz. Estamos en 1937, en Shanghái. Cuando los japoneses invaden la ciudad y se desata el caos, la vida de los dos jóvenes protagonistas se cruza para unirse para siempre, y juntos emprenden una aventura llena de peripecias en un mundo devastado por la guerra.

**Patrick Marty** y **Jean-Marie Omont** (guion) y **Golo Zhao** (dibujo). Premio des Écoles de Angoulême 2012 y Premio BD Fnac 2013, entre otros muchos. Una serie que ha conquistado a más de 200.000 lectores en Francia.

**Preadolescentes (+9)** / *Aventuras, supervivencia, guerra, amistad, perseverancia.*

**Ya a la venta**

Cartoné 197 x 261 mm.
144 páginas

**PVP: 17,95 €**

Imagen de ***El viaje de Yaya*** **núm. 1 (de 3)**
Dibujo de **Golo Zhao**

# UN CUENTO CHINO

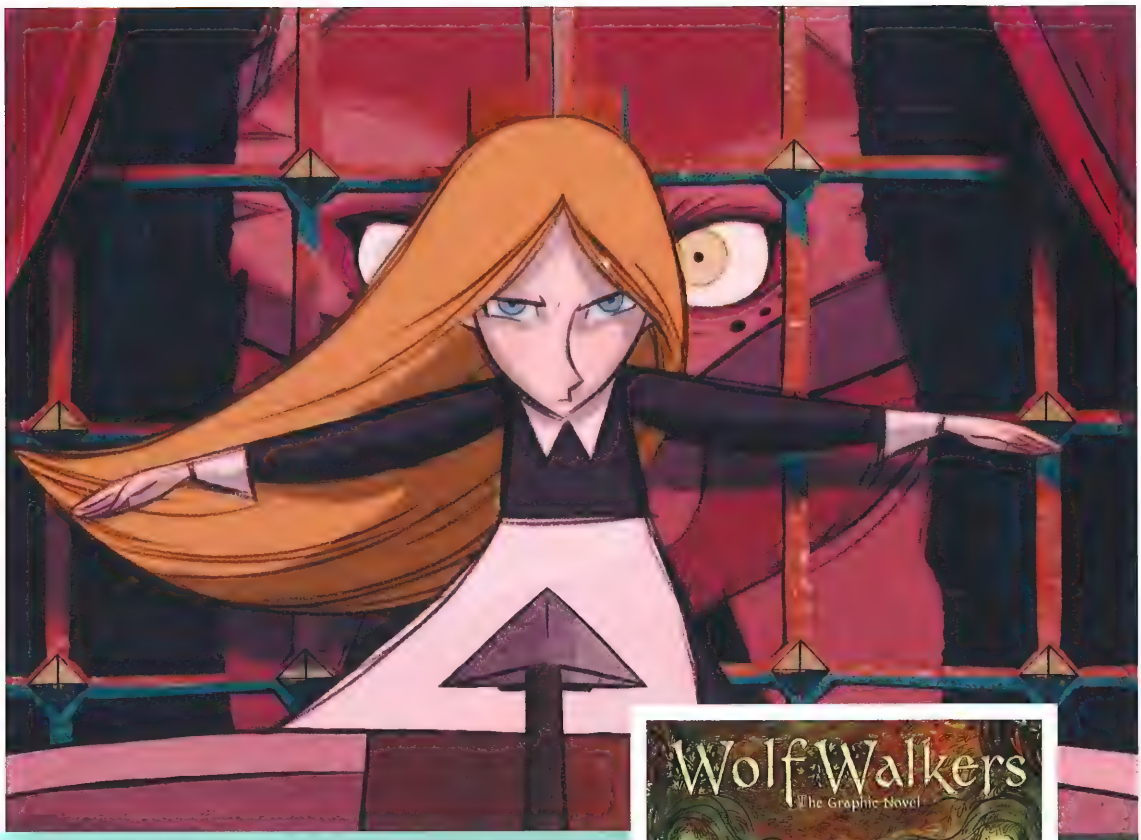
**En Francia, *El viaje de Yaya* ha cautivado ya a miles de lectores jóvenes y adultos. ¿Cuál es su secreto? De entrada, una historia universal: la odisea de Yaya, una niña china, en busca de su familia a través de un país en guerra. A medida que avance, su viaje –y el de Tuduo, el niño sin hogar que la acompaña– dejará una profunda impresión en el corazón de los lectores.**

de **Jorge García**

***El viaje de Yaya*** nos traslada a la localidad china de Shanghái, en el año 1937. El ejército japonés acaba de invadir China y se dispone a ocupar la ciudad. La población local se agolpa en los muelles para huir a toda prisa y escapar de los bombardeos. Puede parecer una historia remota. Sin embargo, muchos de sus elementos nos resultarán tristemente familiares: la guerra, la devastación, las columnas de refugiados. Los protagonistas de este cuento (chino) son dos niños forzados por las circunstancias a viajar juntos a través de un país en guerra. Tienen caracteres opuestos. Yaya es hija de una familia acomodada y su mayor aspiración es ganar un concurso de piano. Tuduo es hijo de la calle y aspira a ganar lo suficiente como para pagarse un plato de comida al final del día. Sin embargo, cuando Yaya se separe accidentalmente de su familia, Tuduo se ofrecerá a prestarle toda la ayuda posible para lograr que se reúna con sus padres. Con o sin ayuda, la travesía no será un camino de rosas.

Hay que decir que, pese a lo que se cuenta en el cómic, Yaya tiene otros padres. Nos referimos a los guionistas **Patrick Marty** y **Jean-Marie Omont**, y al dibujante chino **Golo Zhao**. Estos tres autores eran conscientes desde el principio de estar trabajando con material sensible, puesto que la historia tenía aristas afiladas, ya que en sus páginas dos niños afrontan el lado amargo de la existencia. Pero ***El viaje de Yaya*** no es una tragedia, ni mucho menos. A medida que avanza la historia, los protagonistas también descubren los aspectos positivos de la vida: la amistad, el respeto, el cariño, la ternura, el valor. El argumento avanza a ritmo vertiginoso, empedrado de dificultades, aventuras y contratiempos. También está salpicado con unas gotas de fantasía (Yaya puede comunicarse con los animales, nada menos). A los lectores veteranos les traerá a la memoria un anime de grato recuerdo: *Marco*. A los más jóvenes podría recordarles a cualquier película del Studio Ghibli.

Galardonada con el premio des Écoles de Angoulême y con el premio BD FNAC, ***El viaje de Yaya*** se ha ganado el aprecio del público francés desde su primera edición en 2011. Ahora es el turno del público español, que va a disfrutar, a sufrir y a alegrarse con las aventuras de esta pareja de niños en tiempos de guerra. --(JG)



## WOLFWALKERS
de Sam Sattin

ADAPTACIÓN A NOVELA GRÁFICA DE LA PELÍCULA ANIMADA.

En Irlanda, en la época de las supersticiones y de la magia, Robyn, una niña de 11 años aprendiz de cazadora, llega con su padre al pueblo de Kilkenny con el fin de cazar a la última manada de lobos de la zona. Pero un día, Robyn conoce a Mebh, una de las últimas *wolfwalkers*, el pueblo lobo, de extraordinarios poderes y que desea alejarse de la amenaza que representan los hombres que destruyen sus bosques. Para Robyn, que decide proteger a su nueva amiga, la amenaza ya no proviene de los lobos, ¡sino de los hombres!

Adaptación de la película dirigida por **Tomm Moore** y **Ross Stewart** para el premiado estudio irlandés Cartoon Saloon, nominada al premio Oscar en 2021.

**Preadolescentes (+9)** / *Aventuras, amistad, amor por la naturaleza, magia, ecología.*

A la venta en **Agosto de 2022**

Rústica 153 x 216 mm.
272 páginas

**PVP: 19,95 €**

Imagen de ***Wolfwalkers***
Dibujo de **Tomm Moore**

# CUANDO LA AMISTAD VENCE AL MIEDO

**Una entrañable historia de fantasía y aventuras protagonizada por dos valientes niñas que cambirán sus vidas gracias a la amistad que las une. Basada en la aclamada cinta de animación irlandesa nominada al Oscar dirigida por Tomm Moore y Ross Stewart, llega a Kodomo la adaptación al cómic de *Wolfwalkers*.**

de **Reme B.**

Tomando como inspiración las leyendas del folclore irlandés, ***Wolfwalkers*** narra la historia de la joven Robyn, hija de un cazador que tiene la temible misión de exterminar a los últimos lobos que habitan en el bosque que rodea su pueblo. En una de sus travesuras, Robyn termina perdida en la mística espesura. Allí conoce a Mebh, una de las últimas *wolfwalkers*, una antigua tribu con el don de transformarse y comunicarse con feroces animales. Mebh quiere abandonar el lugar con su manada por la amenaza que suponen los humanos, pero tiene una razón que le impide marcharse, y Robyn, asombrada por su relato, intentará ayudarla por todos los medios. De esta peculiar manera nace una estrecha amistad que romperá con todas las creencias y convicciones de ambas, llevándolas a unir fuerzas para que sus pueblos puedan convivir en armonía.

***Wolfwalkers*** se presenta como una obra rebosante de magia, fantasía, humor y algún ligero momento tenso, que resulta en una lectura emocionante, divertida y también didáctica, ya que gracias a las numerosas situaciones a las que se enfrentan sus protagonistas, así como a sus admirables actitudes, se expone la peligrosidad de algunos ideales como son la intolerancia, la supremacía y el odio. Al mismo tiempo, transmite valores como el respeto, la empatía, la importancia de la amistad, de la diversidad y la tolerancia, así como el deber que todos tenemos de cuidar y proteger la naturaleza.

Los más pequeños no solo disfrutarán de una gran historia, adaptada por **Sam Sattin**, sino que harán lo propio con su extraordinario apartado gráfico. Manteniendo los diseños de la cinta animada, los ilustradores **Tomm Moore** y **María Pareja** utilizan una composición narrativa sencilla y ágil para acompañar a los guiones, haciendo de ***Wolfwalkers*** una lectura muy amena y visual. Ambos artistas emplean una paleta de colores de lo más llamativa y vibrante, y retratan a los personajes de una forma muy caricaturesca y expresiva, un aspecto que resulta altamente divertido y que consigue conectar con los sentimientos y valores presentes en el guion.

***Wolfwalkers*** hará disfrutar tanto a los lectores más pequeños como a los más veteranos gracias a su inolvidable historia, a sus maravillosas protagonistas y al mensaje tan potente que se descubre entre sus páginas y que resulta tan necesario en nuestros días. --(RB)

Portada alternativa de ***Planetary: La saga completa***
Dibujo de **John Cassaday**

# ARQUEÓLOGOS DEL MISTERIO

Tres personajes icónicos en busca de prodigios y maravillas. Un repaso en tono *pulp* por todo lo escrito, lo escuchado y lo visto durante el siglo XX en forma de una obra realizada por dos autores, Warren Ellis y John Cassaday, en estado de gracia, donde las referencias se entretejen de tal forma que van más allá del homenaje nostálgico. Todo esto y mucho más es lo que se encuentra en *Planetary*, un clásico moderno que llega ahora en formato integral.

de **Diego Matos**

Todo comienza con un misterio. Un hombre vestido entero de blanco, de cabello blanco y tez pálida, se encuentra sentado en una cafetería en medio del desierto. Su nombre es Elijah Snow. De pronto, se abre la puerta y aparece la mujer a la que estaba esperando; parece conocerle, aunque él no la recuerda. En realidad, recuerda poco. Su mente es como un puzle al que le faltan algunas piezas. Quizá pronto vayan encajando de nuevo. Ella se llama Jakita Wagner y tiene una oferta de empleo: formar parte de la agencia Planetary.

Elijah es muy inteligente, tiene la habilidad de envejecer más lento que el resto y el poder de controlar la temperatura. Jakita también envejece de forma diferente. Tiene fuerza, resistencia y agilidad sobrehumanas, así como unos sentidos por encima de lo normal. El tercer miembro es el Batería, un joven con la capacidad de "hablar" con las máquinas. A ellos se suma el enigmático Cuarto Hombre, el que controla todo desde las sombras y cuya identidad se convertirá en uno de los misterios recurrentes de la trama. Esta numerología relativa a los personajes no está elegida al azar, como nada en esta obra, sino que hace una referencia velada a la trinidad de DC o a ciertos cuatro imaginautas de Marvel... De hecho, unos sosias de estos últimos, denominados directamente Los Cuatro, son los villanos principales de la función.

### ÉPICA *PULP*

Tres arqueólogos de lo desconocido que recorren el planeta (y más allá) para buscar aquello que a otros les gustaría que no se encontrara. Exploradores de la historia secreta del mundo, en la frontera con lo fantástico. **Warren Ellis** entreteje, junto a **John Cassaday**, un tapiz intrincado en el que el relato se construye a partir historias aparentemente autoconclusivas, en las que, como artefacto del acervo cultural de un siglo, explotan todas las posibilidades de la épica con un fuerte regusto

Imagen de ***Planetary: La saga completa***
Dibujo de **John Cassaday**

Imagen de ***Planetary: La saga completa***
Dibujo de **John Cassaday**

*pulp*. Los lápices de Cassaday entremezclan lo delicado con lo enérgico, haciendo reconocible la cantidad ingente de referencias del conjunto (especialmente, en las portadas). Ambos se transforman, de alguna manera, también en arqueólogos, pero de lo conocido. De todo visto, leído y escuchado anteriormente, generando con los lectores un vínculo metarreferencial en el que cada lectura es diferente, ya que está enriquecida en función de las lecturas previas individuales.

**DEL SIGLO XX**

***Planetary*** es una de las últimas grandes obras del siglo pasado, que sus autores comenzaron a realizar justo cuando acababa, en 1999, aunque se alargarían hasta 2008 para darle el cierre. Un cómic repleto de recursos narrativos como paradigma del propio cambio de siglo, cuando lo nuevo se abría paso a través de todo lo anterior y cuando los cómics comerciales, de autor, no eran tan abundantes como ahora.

Página a página, la historia de Snow, Wagner y el Batería brilla con frescura propia, al tiempo que se sustenta sobre su encuentro con decenas de iconos culturales y de lugares y seres formados a partir de arquetipos. Desde los héroes y villanos *pulp* (como Doc Savage, la Sombra, Fu Manchú...) hasta Sherlock Holmes, James Bond, la Sociedad y la Liga de la Justicia, Hulk, Drácula... entre otros. Pasando por personajes oscuros y noventeros de DC y Vertigo (como la Cosa del Pantano o Spider Jerusalem, mezclado con John Constantine) o mujeres maravillosas, historias de fantasmas orientales, mundos exóticos; el *western*, donde los solitarios llaneros desenfundan rápido; los *kaijus* de gran tamaño, o las galaxias lejanas, con linternas y guanteletes de poder o palos que se transforman en extraños martillos... Sin olvidar la supertecnología, los portales interdimensionales, los gánsteres, la magia y la ciencia. Un cómic preocupado por todo lo que fue, es y será el noveno arte, que encuentra ahora, con esta edición completa, una estupenda oportunidad para descubrirlo o para regresar a él. Un copo de nieve perfecto que significó una manera diferente de hacer historietas. --(DM)


**A LA VENTA EN JULIO DE 2022**

**Planetary:**
**La saga completa**

Guion: **Warren Ellis**
Dibujo: **John Cassaday, varios autores**
**832 páginas | Cartoné | 60 €**
978-84-19325-19-8
**Toda la colección en un único tomo.**

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de *Invencible presenta: Guardianes de la Tierra*
Dibujo de **Todd Nauck**

# ES EL MOMENTO DE COMENZAR DE VERDAD A... ¡PROTEGER LA TIERRA!

Que un cómic protagonizado por un yeti adolescente, un lanzador de bumeranes y un marciano multiforme pueda provocar emoción, pasión, tristeza o reflexión es algo que solo puede salir del universo de *Invencible*. Bienvenidos a los *Guardianes de la Tierra*.

de **Borja Usieto**

Hubo un tiempo en que la intención de **Robert Kirkman** para ***Invencible*** era crear la serie de superhéroes definitiva. Una colección que comenzase con un protagonista adolescente y evolucionase junto a él de forma indefinida. Una cabecera de la que, llegado el momento, pudiese retirarse y dejar en las manos de otro escritor. Un título que sobreviviera a sus creadores. En algún punto del camino Kirkman cambió de opinión, pero mantengámonos por un momento en aquella época.

Decidido a pasar algún día el testigo de su creación, Kirkman ideó la manera perfecta de hacerlo de forma progresiva. Desarrollar historias derivadas de la principal y entregarlas a diferentes equipos creativos. Esto cumplía un doble objetivo: expandir por un lado lo que ya estaba convirtiéndose en el Universo Invencible y medir la reacción del público al hecho de que otro guionista escribiese a sus personajes.

Las antologías ***Invencible presenta*** de ECC recuperan todas estas miniseries que ayudaron a crear el amplio cosmos de ***Invencible***. El primer tomo, publicado en marzo, recopilaba los números protagonizados por Atom Eve y Rex Splode. El que aquí presentamos recopila los 12 números que componen los dos volúmenes originales de ***Guarding the Globe*** protagonizados por el principal supergrupo de este mundo, escritos entre finales de 2010 (vol. 1) y finales de 2012 (vol. 2).

### VOLVÁMONOS MUNDIALES

***Invencible presenta: Guardianes de la Tierra*** recoge elementos y personajes nacidos de las páginas de ***Invencible*** para completarlos y darles continuidad. La serie en sí nació de la necesidad de Kirkman de contar qué ocurría en el planeta durante los ochos meses que el reparto de la cabecera principal pasó en el espacio. Pero más que un complemento, ***Guardianes de la Tierra*** se separa rápidamente de la serie matriz y adquiere su propia identidad. Dedica poco espacio a los personajes más conocidos y se centra en crear otros nuevos que serán los que la sustenten. Durante los primeros números, el grupo tiene la necesidad de expandirse y llegar a todo el planeta, así que comienza a reclutar a nuevos héroes. Mientras los

Portada alternativa de ***Invencible presenta: Guardianes de la Tierra***
Dibujo de **Ransom Getty**

Guardianes engrosan sus filas, un misterioso villano llamado Set hará lo propio reuniendo a su particular grupo de supervillanos con algunos de los más viles maleantes. Esta evolución en paralelo conforme crece la tensión de cara al inevitable enfrentamiento entre ambos grupos es el motor de los primeros números.

### SANGRE NUEVA

El primer arco argumental, titulado *Estado de sitio*, está coescrito por el propio Kirkman y **Benito Cereno**. El escritor había sido el responsable de las mencionadas miniseries de Atom Eve y Rex Splode y conocía bien el mundo y el tono en que tenía que moverse. El dibujo corre a cargo de **Ransom Getty**, quien hasta ese momento había trabajado de forma esporádica como entintador, y **Kris Anka**, en uno de sus primeros trabajos antes de hacer carrera en Marvel Comics. Son estilos diferentes, de línea fina y composición más convencional el primero, y caricaturesco y con mayor economía de trazos el segundo. Una disparidad artística que sienta extrañamente bien a un grupo tan variopinto como estos Guardianes de la Tierra.

El segundo arco, *Difícil de matar*, está guionizado por **Phil Hester** en solitario. Hester había hecho carrera como dibujante y coincidió con Kirkman en *El incorregible Hombre Hormiga* de Marvel. Desde ese momento, Kirkman se encargó de contactar a Hester periódicamente ofreciéndole diferentes trabajos hasta que finalmente lo convenció para escribir esta historia. Buena parte de la decisión de Hester vino influida por la promesa de Kirkman de contratar a **Todd Nauck**. El experimentado dibujante se había encargado, entre otros trabajos, de la ***Young Justice*** de **Peter David** para DC. Nauck utiliza la disposición de viñetas y el espacio o ausencia de él entre las mismas para aportar un especial dinamismo a las escenas de acción. Posee una narrativa muy sencilla de leer y se apoya en la propia composición y superposición de las viñetas dentro de la página para narrar la historia que está contando.

### ACCIÓN Y EMOCIÓN

Las diferencias artísticas y tonales entre ambos arcos no hacen sino acentuar todavía más la evolución natural de la serie como

Imagen de ***Invencible presenta: Guardianes de la Tierra***
Dibujo de **Ransom Getty**

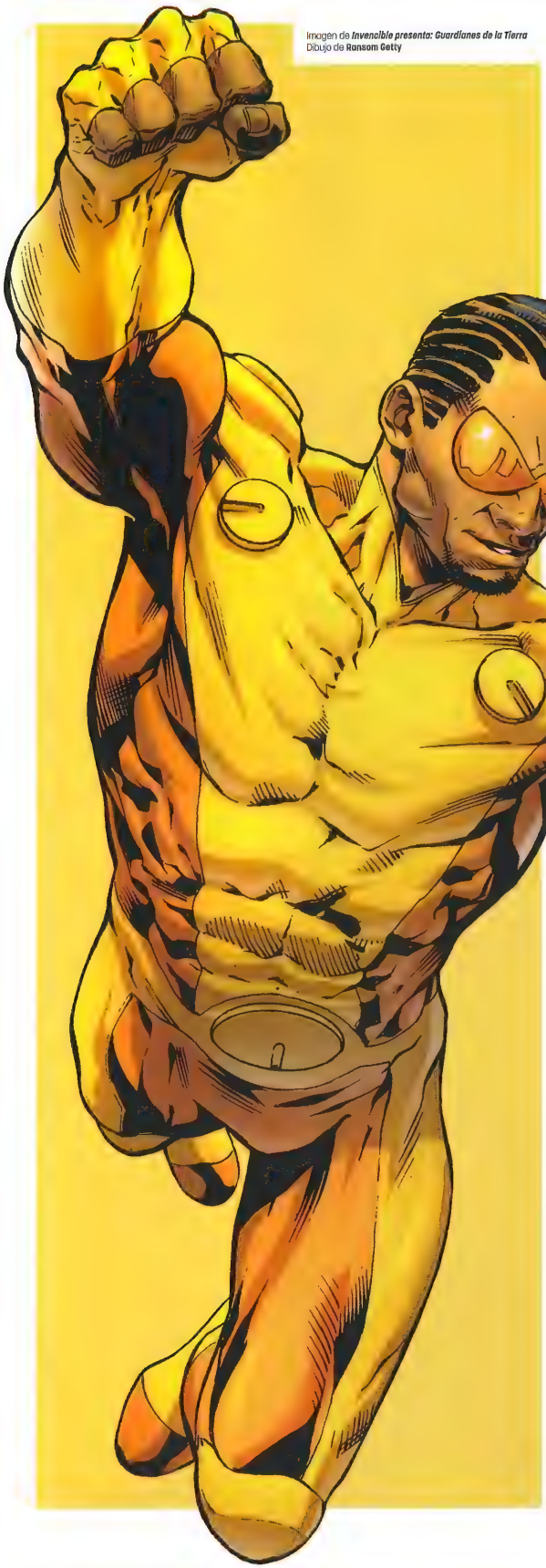


Imagen de ***Invencible presenta: Guardianes de la Tierra***
Dibujo de **Ransom Getty**

un todo. Los primeros seis números encaran el mundo del superhéroe desde un realismo ligero con ciertas dosis de humor, un tono que bebe directamente de las páginas de ***Invencible***. Conforme el grupo va añadiendo nuevos y pintorescos miembros a sus filas, se suceden las escenas de acción y los primeros roces entre ellos. ***Guardianes de la Tierra*** agrupa los elementos habituales de la dinámica entre personajes de un cómic de grupo y crece gracias a la tensión entre las diferentes personalidades que componen el equipo y la amenaza creciente del enfrentamiento final con el gran villano.

El segundo volumen, sin embargo, recoge un reparto ya establecido y se atreve a llevarlo más allá de lo que se espera de una serie de superhéroes. El grupo lidia aquí con problemas mundanos como el tráfico de drogas o las consecuencias de una inundación. Da un salto de madurez e incluye una caracterización mucho más profunda. Ya no se trata de zurrar al enemigo de turno, sino de superseres lidiando con cuestiones reales y siendo superados por ellas. Situaciones emocionalmente complejas como problemas de pareja, la relación con los hijos o decisiones que pondrán en duda conceptos como el respeto o la tolerancia. Los villanos llevan a cabo acciones que rozan límites morales y éticos mucho más ambiguos de lo que estamos acostumbrados. Hester y Nauck se atreven a abordar temas socialmente delicados y a plantear preguntas incómodas para que el lector pueda intentar darles respuesta. Y todo ello con una destreza que lo hace vigente para todas las edades. Cualquier lector va a encontrar algo aquí que resuene en su propia vida.

***Guardianes de la Tierra*** es un cómic muy bien depurado que sintetiza a la perfección los tropos del género en una historia que sin duda sorprende, ya sea por su heterogéneo grupo de personajes, su acción desmesurada o las implicaciones de algunos de los temas que aborda. --(BU)


**A LA VENTA EN JULIO DE 2022**

**Invencible presenta: Guardianes de la Tierra**

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
**280 páginas | Cartoné | 32 €**
978-84-19325-96-9

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccedicions CanalECCEdiciones

Portada de *Máculas*
Dibujo de **Danide**

# VIAJE AL CORAZÓN DE LA HISTORIETA

ECC recupera *Máculas*, un metacómic de ritmo feroz, trama intrigante y multiformidad expansiva, que es también la primera obra del proyecto dedicado al proteico dibujante barcelonés Danide.

de **Iván Galiano**

Imagen de ***Máculas***
Dibujo de **Danide**

¿Qué hay detrás de nuestro amor por los cómics? ¿Qué nos lleva tan impulsivamente a leerlos? ¿Qué nos motivó algún día a coger un lápiz y dibujarlos? ¿Qué nos hizo abrazar los cómics de superhéroes y seguirlos empedernidamente durante toda nuestra vida? ¿O qué nos hizo querer mirar en otro tipo de géneros y seguir nuestro camino explorando otras historias y otras formas de contarlas? ¿Nostalgia por el pasado? ¿Curiosidad por el futuro? ¿Seguir un legado que otros siguieron antes que nosotros? ¿O quizás formar parte de una pequeña gran comunidad?

No sabemos si el dibujante **Daniel Deamo** -mejor conocido como **Danide**- podría contestar a todas estas preguntas, pero lo que sí podríamos aventurar es que algo interesante tendría que contar al respecto solamente fijándonos en su carrera y en su obras, que ECC va a recuperar dentro de la línea de autor del sello ECC Cómics. Del artista barcelonés empezaremos apuntando su crianza en las dos escuelas referenciales de la historieta en la Ciudad Condal. Primero en la formal, la Escuela Joso de Barcelona, y luego en la profesional, la revista *El Jueves*. Pero su recorrido profesional, muy ecléctico, no se ha ceñido al cómic: ha trabajado en ilustración publicitaria, diseño, *urban art*, libros de texto y cuentos infantiles. También, dentro del cómic, ha trabajado muy diversos géneros, con distintos guionistas y colaboradores como **Raúl Deamo**, **Jordi Pastor**, **Xavier Morató** o **Marcos Prior**, dejando por el camino interesantes obras de humor, intriga, drama, acción y crítica a la sociedad de consumo.

Si nos vamos al estilo visual, ¿cual sería el "estilo Danide"? El propio autor contestó a esa pregunta hace unos años en una entrevista:

"Puede que el estilo Danide sea no tener estilo". Con esta respuesta, que podría asemejarse a la de un maestro zen, el autor se refería a su espíritu dinámico a la hora de indagar sobre la forma para enfocar cada trabajo específicamente para insuflarle una personalidad única. Es esta filosofía personal de trabajo lo que le ha llevado -tras muchas horas de vuelo- a convertirse en un artista polifacético, probablemente uno de los más versátiles del panorama autoral español. Con el ánimo de descubrir algo distinto y, especialmente, de no aburrirse, a Danide siempre le ha gustado experimentar con texturas y tramas, con el uso del color, así como con los efectos de las diferentes herramientas de dibujo. Eso le ha facilitado un amplio bagaje técnico que le permite contemplar la riqueza de posibilidades a la hora de encarar la ejecución de una obra.

¿Podría un autor como él dar respuesta a las preguntas que nos hacíamos al principio? Algunos creemos que, de hecho, ya las contestó. Y lo hizo como mejor podía hacerlo. En un cómic.

### UN CÓMIC SOBRE LOS CÓMICS

De ***Máculas*** podría decirse que es el desencadenante perfecto de las inquietudes artísticas de Danide. Elaborado mano a mano con **Jordi Pastor**, es un cómic poco convencional, que arranca desconcertando con un juego de relatos alternos, para luego precipitarnos en un delirante viaje que es tanto persecución como búsqueda, desembocando finalmente en una conclusión que no seremos capaces de adivinar. Por un lado, es la historia de Dott Spott, superhéroe sin superpoderes, que solo quiere volar.

Portada alternativa de ***Máculas***
Dibujo de **Danide**

Y por otro, es la historia de Scott, su dibujante, que... quiere que su personaje vuele. ***Máculas***, como metacómic, establece paralelismos muy interesantes entre los personajes de los tebeos y los autores de los mismos como una forma de hablar sobre el deseo de hacer que los sueños se hagan realidad. Esto es, del poder de las ficciones y muy especialmente del amor por los cómics.

Y no hay mejor forma de llevar eso al papel que la que los autores emplean aquí a través de un entramado metarreferencial que les permite poblar la obra de homenajes a la historia del medio. Lo hacen prestando atención a sus orígenes, su desarrollo y la aparición de los diversos géneros y sus reinterpretaciones. Siguen así la estela de grandes autores, como **Alan Moore** o **Grant Morrison**, que exploraron también los campos del metacómic, si bien aquí Jordi Pastor y Danide lo hacen con una especial y bienvenida –por lo poco habitual– referencia a la historia del cómic español y su evolución. Es a través de esta premisa conceptual de la que surge la premisa visual de ***Máculas*** que Danide puede dar rienda suelta a su talento metamórfico nacido de su curiosidad artística, para dar expresión a ese mundo de mundos que es el noveno arte y su rica multiplicidad visual. Esto da de resultas unas estéticas diferenciadas para cada una de las historias principales, así como usos del color de forma narrativa o simbólica con un notable homenaje tanto a la cuatricromía como a todo el cómic de tiempos pretéritos. Todavía más, los autores se sacarán de la manga a uno de los villanos más interesantes de los últimos años tanto por su idea conceptual como por su diseño visual, de naturaleza fluida e impredecible en ambos aspectos.

Con toda la explosividad, acción y búsqueda de la espectacularidad mágica que reside en los cómics de superhéroes, en ***Máculas*** anida también un componente emocional derivado de la vocación obsesiva hacia los mismos. Hay aquí un retrato fidedigno de ese vaivén constante entre momentos de ilusión y momentos de depresión derivado de la profesión de dibujante, relacionado por un lado con la parte creativa de la profesión y su identidad con un legado artístico, así como por otro con los abusos históricos de una industria devoradora que los usa y luego los olvida. En la exposición de estas injusticias, la obra consigue también una comunión empática con el lector, que la convierte en algo íntimo y personal.

Síntesis implícita de ideas, sensaciones y formas capitales en el noveno arte, es curioso que esta obra, con su afán totalizador y en cierta forma conclusivo, sea la elegida para estrenar la colección dedicada a su dibujante. Si bien tiene sentido. Uno que nos ha enseñado la historia de los cómics y que nos enseña también ***Máculas***. Que donde todo termina, todo empieza también. --(IG)

Imagen de ***Máculas***
Dibujo de **Danide**

Portada alternativa de ***Máculas***
D.bujo de **Danide**

**A LA VENTA EN JULIO DE 2022**

## Máculas

Guion: **Jordi Pastor**
Dibujo: **Danide**
**176 páginas | Cartoné | 25 €**
978-84-19325-25-9
**Próximamente: *Exsolteros*, *Fagocitosis* y *Potlatch*.**



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

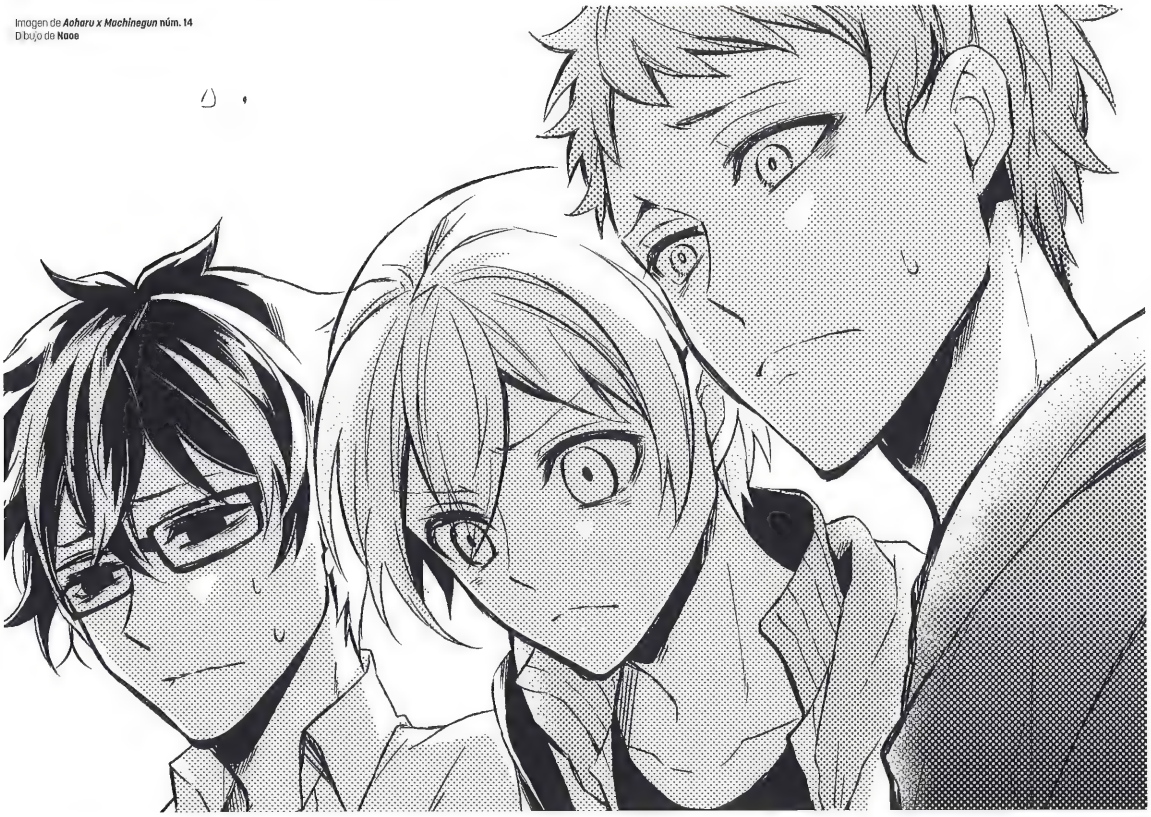
Portada de *Aoharu x Machinegun* núm. 14
Dibujo de **Naoe**

# BIENVENIDOS A LOS JUEGOS DE SUPERVIVENCIA

Acostumbrados a mangas deportivos dedicados a otras disciplinas, *Aoharu x Machinegun* de Naoe nos sumerge de lleno en el peculiar mundo del *airsoft*, las armas deportivas, los combates de estrategia y la simulación militar por equipos. Una historia donde la relación entre sus protagonistas es la clave de un engranaje repleto de acción, comedia y emociones.

de **Salva Navarro**

Imagen de ***Aoharu x Machinegun*** **núm. 14**
Dibujo de **Naoe**



Hotaru Tachibana, una estudiante de bachillerato que destaca por su rectitud y equidad. Masamune Matsuoka, un *host* mujeriego. Tooru Yukimura, un dibujante de manga erótico. ¿Qué tendrán en común estos personajes variopintos? La respuesta está en un juego de adultos con armas de juguete, ¡son los juegos de supervivencia! ¡Es el origen de un relato de acción a pistoletazos de unos jóvenes que se toman muy en serio la competición!

**UNOS PROTAGONISTAS DE ARMAS TOMAR**

Pocas personas saben que Hotaru Tachibana es una chica, y normalmente suelen confundirla con un chico por su constitución corporal y por su forma de actuar. Preside el Consejo de Estudiantes y, como tal, tiene una personalidad fuerte y un carácter dominado por el sentido de la justicia, algo que en muchas ocasiones la lleva a ciertos malentendidos y enredos.

Tras un encuentro fortuito donde Tachibana quiere defender el honor de una compañera a la que supuestamente Masamune Matsuoka ha estafado (pues es un guaperas que trabaja como chico de compañía en un club, dando conversación o sirviendo bebidas), este le propone mediar de un modo singular: a través de una partida de *airsoft*. Si él pierde, le devuelve el dinero a la chica y le pide disculpas. Si gana, como finalmente sucede, Tachibana deberá saldar la deuda por el destrozo del local uniéndose al equipo Toy Gun Gun, formado por Matsuoka y por un dibujante de manga erótico llamado Tooru Yukimura. Tres personajes con personalidades muy marcadas y diferentes, en completo contraste, que deberán aprender a complementarse. El objetivo: llegar a convertirse en el equipo número uno del torneo Top Gun Combat. Pero se nos olvidan dos detalles importantes. Por un lado, los Hoshishiro, liderados por Midori, no se lo pondrán nada fá-

Imagen de ***Aoharu x Machinegun*** **núm. 14**
Dibujo de **Naoe**

oil. Por otro lado... ¡En Toy Gun Gun no están permitidas las chicas! ¿Podrá Tachibana mantener su secreto?

### UN DEPORTE ALGO INUSUAL

En el mundo del cómic japonés casi cualquier temática parece tener cabida, y el ámbito del deporte tampoco se queda atrás en este sentido, sirviendo de inspiración a numerosos creadores. Seguro que muchos de vosotros recordaréis importantes obras dedicadas a deportes de masas: al baloncesto, como *Slam Dunk*, de **Takehiko Inoue**; al voleibol, como *Haikyu!!*, de **Haruichi Furudate**; al fútbol, como *Blue Lock*, de **Muneyuki Kaneshiro** y **Yusuke Nomura**; o al béisbol, como *Touch*, de **Mitsuru Adachi**. Pero también otras ambientadas en disciplinas o habilidades que no reciben tanta atención mediática. Tal es el caso de la natación (*Free!*, de **Kōji Ōji**), el shōgi (***El león de marzo***, de **Chica Umino**) o incluso los bailes de salón (*Welcome to the ballroom*, de **Tomo Takeuchi**). En lo que respecta a ***Aoharu x Machinegun***, nos trasladamos al competitivo y estratégico mundo del *airsoft*, con todos los elementos que bien podrían categorizar a esta obra como un *spokon* o manga deportivo, mezclando dos caras de la moneda. Por un lado, se destacan valores como la amistad, la confianza, la habilidad, la capacidad de superación o el esfuerzo en equipo. Por otro lado, la contrapartida: equipos a batir o personajes que no dudarán en empañar esos valores, saltándose las reglas con tal de ganar, con la intención de humillar y someter al contrario, intentando obtener el sentimiento de poder que genera la victoria.

### COMPROMISO CON EL REALISMO

Publicado originalmente por la revista *Monthly GFantasy* de Square Enix desde 2012, y adaptado al anime por **Hideaki Nakano** para el estudio Brain's Base en 2015, ***Aoharu x Machinegun*** destaca por un fantástico ritmo

Imagen de ***Aoharu x Machinegun*** **núm. 14**
Dibujo de **Naoe**

Imagen de ***Aoharu x Machinegun*** **núm. 15**
Dibujo de **Naoe**

Imagen de ***Aoharu x Machinegun*** **núm. 15**
Dibujo de **Naoe**

narrativo y por un dibujo muy dinámico, debido a sus grandes dosis de acción. Se hace énfasis en el compás de los combates, pero también en las emociones y los estímulos que proporcionan, reflejados en la lograda expresividad de los rostros. La *mangaka* confiesa haber jugado a este noble deporte y se aprecia su implicación, ya que **Naoe** ha conseguido una precisa recreación del ambiente del *airsoft*, habiéndose documentado con empresas del sector para ser lo más fiel posible a la realidad. No hay más que fijarse en los escenarios y la terminología usada, así como en la variedad de indumentarias y armas plasmadas. Como curiosidad, es posible que los nombres de los personajes os suenen ya que provienen de guerreros y militares del turbulento período Sengoku (1467-1568) de la historia de Japón. --(SN)


**YA A LA VENTA**

**Aoharu x Machinegun núm. 1 (de 18)**

Guion: **Naoe**
Dibujo: **Naoe**
**208 páginas | Rústica | 8,95 €**
978-84-17401-77-1
**16 tomos publicados.**

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Superman: Exilio*** **vol. 1 (de 2) (Superman Legends)**
Dibujo de **Kerry Gammill**

*"The fun was gone."* Con estas cuatro palabras describía **John Byrne** el motivo de su marcha de las aventuras del Hombre de Acero en el número 22 de ***Superman***, en 1988. Una vez más, Byrne no se iría por la puerta de atrás, sino que lo haría a lo grande y dejando huella.

En aquel último número, Superman se enfrentaba al General Zod y a sus dos secuaces, Zaora y Quex-Ul, quienes pertenecían a un universo alternativo donde habían aniquilado a toda la población de la Tierra. Ante la amenaza de que escaparan e hicieran lo mismo con la Tierra de Superman, el héroe de Metropolis hacía de juez, jurado y verdugo, exponiendo a los tres villanos a una kryptonita verde a la que él era inmune. De este modo, y después de tan solo dos años del reinicio del personaje tras ***Crisis en Tierras Infinitas***, el Hombre de Acero había matado. Algo que iba en contra de todos sus principios y de lo que representaba.

Fueron **Jerry Ordway** y **Roger Stern** los encargados de, y perdonad la expresión, "comerse el marrón", de dar continuidad a las historias del kryptoniano después de la marcha de Byrne. Sin embargo, lo que podía haberse convertido en un desastre terminó convirtiéndose en una de mis sagas favoritas: ***Superman: Exilio***. Kal-El abandona el planeta creyendo no ser merecedor de su título de defensor de la Tierra y cargado de culpabilidad. Es aquí, en este viaje, quizá el más grande que ha realizado el icono hasta la fecha, donde se establecen algunos de los puntos más importantes de su mitología moderna: la aparición del Erradicador, Mundo Guerra, Mongul y, lo más importante de todo, su regreso.

Si pensabais que la etapa de John Byrne marcaba el inicio del Hombre de Acero, fue con ***Exilio*** cuando todo lo presentado cobró fuerza, se solidificaron las bases y se hizo más que evidente que aquel nuevo Superman, aquella nueva etapa, marcaría su trayectoria durante los siguientes 30 años, por lo menos.

**Paco Hernández (Lleida, 1977), es divulgador y guionista de cómics. Podéis seguirle en Twitter e Instagram (@pacohernandezs), Twitch (pacohdezs), YouTube (De todo un Paco) y tiktok (@Pacohdez77).**

# DC LIGA DE SUPERMASCOTAS

## LA GRAN CONFUSIÓN

## ¡CELEBRA CON NOSOTROS EL ESTRENO DE LA PELÍCULA!

### DC Liga de Supermascotas: La gran confusión

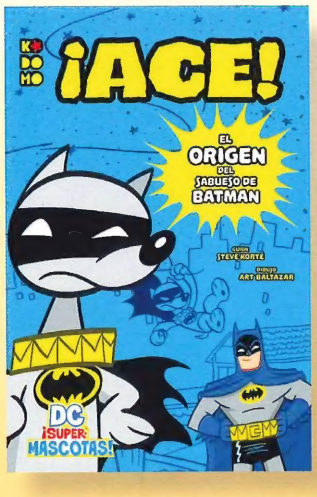
Guion: **Heath Corson**
Dibujo: **Bibby Timony**
**152 páginas | Cartoné | 18,95 €**
978-84-19279-62-0

**Mr. Mxyzptlk llega a Metropolis con un plan para sembrar un poco de caos.**

### DC Supermascotas: ¡Ace! - El origen del sabueso de Batman

Guion: **Steve Korté**
Dibujo: **Art Baltazar**
**48 páginas | Rústica | 6,95 €**
978-84-18120-76-3

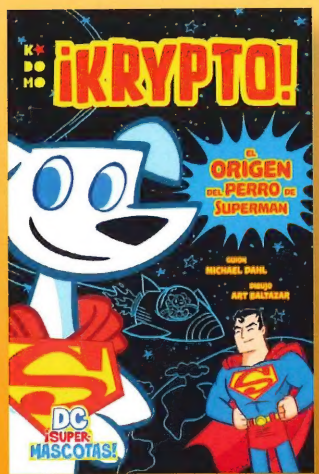
**¿Cómo se convirtió Ace en el leal batsabueso del Caballero Oscuro?**




### DC ¡Supermascotas!: Krypto - El origen del perro de Superman

Guion: **Michael Dahl**
Dibujo: **Art Baltazar**
**48 páginas | Rústica | 6,95 €**
978-84-18094-20-0

**¿Cómo se convirtió Krypto en el mejor amigo del Hombre de Acero?**




### DC ¡Supermascotas!: ¡Conoce a las Supermascotas!

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
**64 páginas | Rústica | 6,50 €**
978-84-17549-31-2

**¡Las Supermascotas de DC Comics entran en acción!**

# ¡LAS TORTUGAS NINJA LLEGAN A KODOMO!

**¡NO TE PIERDAS LAS AVENTURAS DE TUS PERSONAJES PREFERIDOS EN LA SERIE MENSUAL Y LAS NOVELAS GRÁFICAS PROTAGONIZADAS POR DONATELLO, RAPHAEL, MICHELANGELO Y LEONARDO!**

**LAS NUEVAS AVENTURAS DE LAS TORTUGAS NINJA NÚM. 1**
Grapa / 24 págs. / Color
978-84-18475-76-4

**EL ASCENSO DE LAS TORTUGAS NINJA**
Rústica / 72 págs. / Color
978-84-18658-67-9

© 2022 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.